

研究報告書 資料編

楽しみながら技能を高める体育科指導の工夫 ー運動課題別のゲーム活動を取り入れてー

特別研修員 中野 健司 （高崎市立中央小学校）

研究の検証授業（小学校４年生　〇〇型ゲーム）で使用した本指導案、学習カード等が掲載してあります。

１．本時案

第２～４時	（見通し１）	２ページ
第５～６時	（見通し２）	３ページ
第７～８時	（見通し３）	４ページ

２．学習カード

５ページ

３．ゲーム活動カード（ドリルゲーム） （タスクゲーム）

６ページ
７ページ

本時の学習（４／８時間） 見通し１

(1) 本時のねらい

個人のめあてに合った運動課題をもつドリルゲームを行い、楽しみながらパスやシュート、ドリブルの 技能を身に付ける。

(2) 準備

- ・ハードル 12 台 コーン 2 コ ・サッカーボール ・ストップウォッチ ・学習カード
- ・探検ボード ・筆記用具

(3) 展開

過程	時間	学習活動	学習活動への支援	評価項目・評価方法・観点
導入	5 分	○ グループ（４つ）ごとに準備運動を行い、担当ゲームの準備をする。	・ 準備ができたグループは集まって補助運動を行うよう指示する。	
なか	30 分	○ 2 つのドリルゲームを重点的に行い、結果をポイントカードに記入する。 ・ シュートをねらえ ・ シャトルランリレー	・ 意欲をもち続けたり、技能が身に付いたことを自分で確かめたりできるようゲームをポイント制にし、カードに記録するようにする。 ・ 技能のポイントを示したゲーム活動カードを準備しておき、技のイメージをもって活動できるようにする。	・ 蹴る、投げる、とるなどの基本的な技能を楽しみながら身に付けている。（観察・学習カード）【技能】
		○ 試しのゲームを行い、チームのめあてを見つけたたり、作戦を選んだりする。	・ 学習カードに攻めと守りの視点を示しておき、作戦が選べるようにする。 ・ 各チームのよさを見とり、そのよさを生かした作戦になるように助言する。	
まとめ	10 分	○ 本時をふり返し、学習カードに記録する。 ○ 片付けと 3 分間体力作りをする。	・ 前時のふり返しカードの中からよい事例を紹介して、よりよい視点でふり返れるようにする。	

本時の学習（ 6 / 8 時間 ） 見通し 2

(1) 本時のねらい

チームのめあてに合った運動課題をもつタスクゲームを行うことで、自分の役割に気付き、攻めや守りの状況に応じた動き方を知る。

(2) 準備

・ハードル 16 台 ・コーン 16 個 ・サッカーボール ・学習カード ・探検ボード
・筆記用具

(3) 展開

過程	時間	学習活動	学習活動への支援	評価項目・評価方法・観点
導入	5 分	○ チームごとに準備運動を行い、自分のチームが取り組むタスクゲームの準備をする。	・ どこを基準にして場作りを始めるかを確認しておき、各チームの準備がスムーズにできるようにする。	
なか	30 分	○ チームのめあてに合った運動課題をもつタスクゲームを行う。 ・ パスゲーム ・ 2 対 2	・ マイボールと相手ボールの時の基本的な動きが理解できるように、ゲーム活動カードに図で示し、動きがイメージできるようにする。 ・ 同じくらいの技能レベルのチーム同士で対戦するようにし、対戦しながら、お互いにアドバイスし合えるようにする。	・ 自分の役割に気付き、攻めや守りの状況判断ができ、動こうとしている。 （学習カード）【思考・判断】
		○ ハーフコートゲームを行い、攻めと守りの基本的な動きを確かめ、みんなで協力してチームの作戦を生かすようにする。	・ 3 アウト制のハーフコートゲームを行い、3 回続けて攻めたり守ったりすることにより、攻めと守りの動きが理解できるようにする。 ・ 味方がボールを持った時は、ゴール近くのスペースへ動き、敵のボールとなった時には敵とゴールの間に動くようにアドバイスする。	
まとめ	10 分	○ 本時をふり返し、学習カードに記録する。 ○ 片付けと 3 分間体力作りをする。	・ ふり返しの中で、頑張ったことや向上したことを発表することで次時への意欲を高めるようにする。	

本時の学習（８／８時間） 見通し３

(1) 本時のねらい

少人数でミニゲームを行い、基本的な技能を生かしながらみんなで協力して動き、ゲームを楽しむことができる。

(2) 準備

・サッカーボール ・ストップウォッチ ・学習カード ・探検ボード ・筆記用具

(3) 展開

過程	時間	学習活動	学習活動への支援	評価項目・評価方法・観点
導入	5分	チームごとに準備運動を行い、ミニゲームの準備をする。	コートやゼッケン、ボール等、ゲームに必要な場をはっきり示し、準備運動が終わったチームから、進んで準備ができるようにする。	
なか	30分	4対4のミニゲームを行う。 - セルフジャッジ制として、みんなで審判をしながらゲームをする。 5つの視点について見合い、カードに記録する。	- コートを狭くゴールを大きくし、ゴールキーパーをなしにして、誰にでもシュートできるようにして意欲を高める。 - 見合う試合を決めて、ゲームの中の動きを見合い記録することで、自分の技能の向上について振り返れるようにする。	攻めや守りの動きを理解し、基本的な技能を生かしながら、ゲームができる。(観察)【技能】
		ボールにさわった回数 シュート決めた本数 敵のじゃま・止めた回数 ボールをとった回数 よく動いていたか		
まとめ	10分	- 単元全体の学習を振り返る。 - 学習カードから、自分や友だち、相手チームのよさや向上した点を見つけ、発表する。	- 単元全体の学習を振り返る。 - 学習カードのふり返りの中から、個人やグループの向上したことを発表することで、次の学習の意欲が高まるようにする。	



サッカー学習カード

4年 組

作戦の例

攻め（自分のチームのボール）

- ・あいている所へ動いてせめる。
- ・ゴール前へけりこんでせめる。
- ・サイドからせめる。
- ・パスをつないでせめる。

守り（あいてチームのボール）

- ・マークする人を決めて守る。
- ・守る場所をだいたい決めて守る。
- ・ボールを持っているあいてにすぐに走りよる。
- ・ボールとゴールの間に動いて守る。

1. 課題と作戦

自分のめあて	チームのめあて	作戦

2. ふり返し ～（よくできた だいたい。もう少し 評価できない - ）と ひと言

	楽しくできた	進んでできた	おうえん・はげまし	自分が上達できた	友だちなどのよい点	ひと言は、～で だったことを書く。それ以外のこと（・・・こまっている。）を書く。 ・・・が楽しかった。・・・が進んできた。 （だれ）に・・・なアドバイスができた。してもらった自分の・・・が上達した。 （だれ）さんの・・・がうまくなった。 ・・・チームの・・・がよかった。
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

3. ゲームでの力を知る。

	自分（友だちから聞いて記録）		見合う友だちのプレーをメモする
	月 日	月 日	
ボールにさわった回数	回	回	
シュートした本数	本	本	
敵の動きをじゃまする止める	回	回	
敵からボールをとった回数	回	回	
よく動いていたか（ ○ ）			

ドリルゲーム 1

シュートをねらえ（キック力）

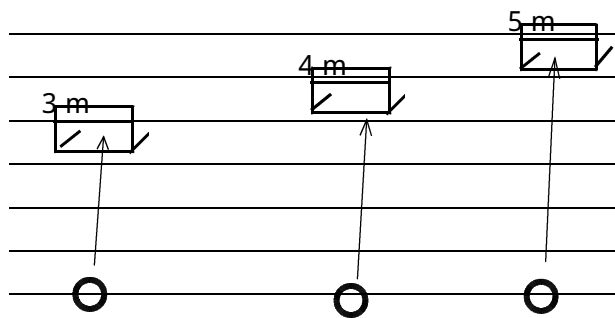
準備

ハードル 6 台
ボール各自 1 個

ルール

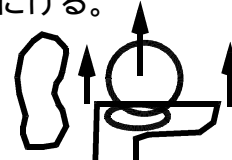
1 人 1 つのボールを 3 m からける。
ハードル内をとったら合格で次へ進む。
おるまで続ける。ともらなくてももどらない。

（ 5 0 m 走のコースロープを使う ）



技能のポイント

- ・足をグーでける。
- ・ボールの中心をける。
- ・ゴルフのパターのようにける。



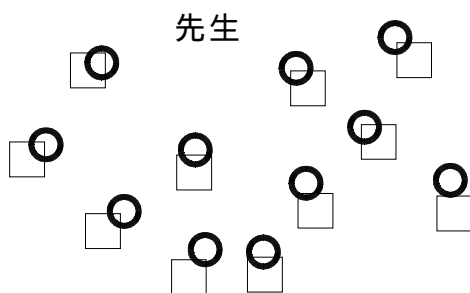
ドリブルストップ（ドリブル）

準備

ボールは 1 人で 1 個。

ルール

ドリブルしながら、サインを見てボールを止める。
サイン（足・しり・おなか・手・ひたい）
を見て笛に合わせてボールを止める。



技能のポイント

- ・つま先でボールの下をおす。
- ・まわりを見ながらドリブルする。

タスクゲーム 1

パスゲーム（パスをもらう動き）

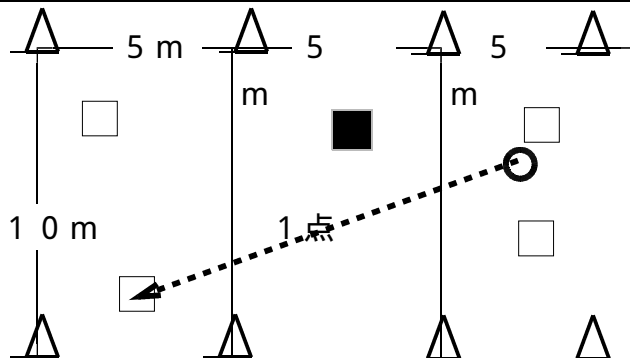
準備

- ・ボールは1個。
- ・ストップウォッチ1個

ルール

りょうはじに分かれた □ チームのパスがとおれば1ポイント。

□ は両サイドに2人ずつ、■ はまんなかに1人でボールをカットする。



技能のポイント

- ・守っている相手のいない場所に動いてパスをもらう。
- ・ボールを持っている人の名前をよんで、ボールをもらう。

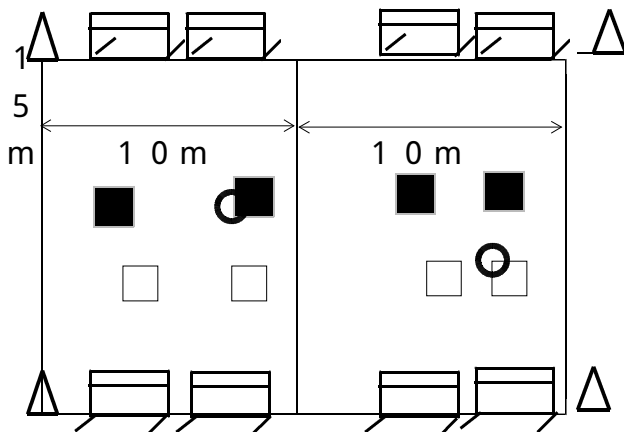
2対2（攻めの守りの動き）

準備

- ボール
- ハードル8台
- コーン4個

ルール

相手がわのどのハードルへシュートしてもよい
シュートが決まったら、まん中から相手ボールで始める。



技能のポイント

- ・マイボールの時は相手ゴール方向へ動く。
- ・あいてボールの時は、自分のゴール前へもどる。